

2. Трубецкой, Е. Н. Смысл жизни / Е. Н. Трубецкой. – Москва : Юрайт, 2017. – 300 с.
3. Емалетдинов, Б. М. Смысл жизни человека как социокультурный феномен : автореферат дис. . кандидата философских наук : 09.00.11 / Б. М. Емалетдинов ; Башкир. гос. ун-т. – Уфа, 2008. – 19 с.
4. Папаяни, Ф. Смысл жизни / Ф. Папаяни. – Москва : БИБЛИО-ГЛОБУС, 2013. – 304 с.

Власенко М. И., Комар У. Н., БГУКИ,
студенты 215 группы очной формы обучения
Научный руководитель – Пищик Т. В.,
кандидат экономических наук, доцент

ЦИФРОВИЗАЦИЯ И ЕЕ РОЛЬ В ИСКУССТВЕ

XXI век характеризуется расцветом новых информационных технологий, появлением инноваций в различных областях науки и культуры, а также повсеместным внедрением цифровизации в жизни человека. Цифровые технологии окружают человека повсюду, тем самым облегчая ему жизнь.

Само понятие цифровизации в различных областях трактуется по-разному. Простыми словами цифровизация – это повсеместное внедрение цифровых технологий в разные сферы: промышленность, торговлю, образование, культуру, обслуживание и т. п. [1].

Понятия цифровая культура имеет разные толкования. Одни исследователи утверждают, что цифровая культура – это всего лишь переход СМИ от аналоговых форматов к цифровым. Для других цифровая культура – это анализ более широких артефактов и практик, которые появились благодаря цифровым технологиям: компьютерные игры, интернет, компьютерная графика, искусственный интеллект и другое [2].

В нашем понимании, цифровизация – это упрощение жизни человека в разных сферах, в том числе и во всех видах искусства (театр, кино, живопись, хореография, архитектура, цирк, музыка и др.) посредством использования цифровых технологий.

Рассматривая роль цифровизации в искусстве, можно сказать, что благодаря ей человеку стали более доступны некоторые виды искусства.

Так, если рассматривать область театра, то в настоящее время стал доступен просмотр театральных постановок других стран как в прямом эфире, так и в режиме оффлайн в интернете или же в обычном кинотеатре. В результате внедрения цифровизации в искусство театра путем использования проекции, свето-шумовых эффектов, зрители смогли еще больше погрузиться в отдельные эпохи, страны и рассмотреть весь колорит театральной постановки. Сегодня уже нет необходимости создавать громоздкие тяжелые театральные конструкции, перевозить их с одной площадки на другую. Это связано с тем, что цифровые технологии помогают воссоздать те предметы, которых и вовсе не существует в реальности. Другими словами, они переданы с помощью новейших проекторов, освещения и 3-D эффекта.

Использование цифровых технологий позволило театру сократить расходы на транспортировку, изготовление и хранение декораций и материалов, расширить количество городов и стран для гастролей, т. к. «декорации» стали мобильнее и компактнее.

Еще одним видом искусства, где цифровизация начала свое развитие, является цирк. Одним из ярких примером является применение голограмм животных в немецком цирке Circus Roncalli, где настоящих животных заменяют их 3-d проекции.

Для интересующихся живописью и тех, кто по каким-либо обстоятельствам не может насладиться просмотром настоящих картин вживую, развитие цифровизации позволило наслаждаться работами великих, а также малоизвестных художников в Интернете.

Также сегодня сложно представить себе современную архитектуру без использования цифровых технологий. Многие интересные проекты талантливые зодчие создают исключительно при помощи компьютерной техники. Яркие современные направления в архитектуре не смогли бы появиться без развития современных информационных технологий. Так, например, Грег Линн оцифровывал удивительные растения на компьютере и использовал эти формы в архитектурных проектах, а Элизабет Диллер и Рикардо Скофидио построили для выставки Expo-2002 феерический дом из воды Blur Building – водяное облако высотой 20 метров, неподвижно зависшее над платформой в 120 метрах от берега и управляемое компьютером. Посетителям предлагалось пройти в удивительный «дом» по специальным мостикам, предварительно надев дождевики. С помощью компьютерных технологий сегодня можно воплотить в жизнь абсолютно любую, самую необыкновенную и интересную идею. При этом понятие утопичности архитектуры уничтожено цифровыми технологиями [3].

Еще недавно собственное мобильное приложение для музея или аудиогид, чувствительный к приближению к экспонату, казались вершиной технологического прогресса в мире искусства. Сегодня ситуация меняется, учреждения культуры рассматривают возможность использования биометрии в своих программах лояльности, а, например, Третьяковская галерея анонсировала блокчейн-проект, в рамках которого собирается оцифровать коллекцию на частные пожертвования пользователей. Чат-боты сегодня успешно заменяют человека, отвечая на рутинные вопросы аудитории. Такие голосовые помощники, как Siri, Alexa и Алиса, имеют довольно сложную логику и готовы отвечать даже на абстрактные вопросы. В области искусства подобных технологий пока очень мало. При этом не только аудитория, но и сами представители культурных институтов нуждаются в таких технологиях, поэтому молодая компания, которая правильно презентует свои разработки в сфере чат-ботов, легко сможет найти заказчика. Например, в Национальном художественном музее Беларуси внедрили технологию, которая помогает

решать простую, но важную задачу. Перемещаясь по музею, посетитель может через Facebook Messenger попросить чат-бота рассказать побольше о предмете искусства, который сейчас осматривает [4].

Благодаря внедрению цифровизации в музыкальное искусство, обучение на разных инструментах стало намного проще. Так, в настоящее время не обязательно идти в музыкальную школу, чтобы научиться играть на том или ином музыкальном инструменте, а достаточно лишь включить компьютер или телефон и посмотреть или скачать видеоуроки. Сегодня созданы различные приложения для того, чтобы научиться играть на гитаре, пианино и прочих музыкальных инструментах. Кроме того, чтобы послушать то или иное выступление артиста, оркестра не обязательно куда-то идти или ехать, ведь все есть в компьютере.

Подводя итог, можно сказать, что цифровизация значительно упростила жизнь людей, но, к сожалению, она имеет как плюсы, так и минусы. Рассматривая плюсы цифровизации, можно привести ряд преимуществ. Главные достоинства явления цифровизации в культуре и искусстве – простота и точность получения услуг и товаров, автоматизация рабочих процессов, сведение к минимуму влияния человеческого фактора. Цифровизация помогает избавиться от обилия бумажной документации, благодаря хранению данных в электронном формате. Диджитализация способствует более выгодному ведению бизнес-процессов, экономии на рабочей силе, возможностям анализа и прогноза. Первоначальные издержки на внедрение технологий быстро окупаются, если правильно ими пользоваться. То есть активное внедрение цифровых технологий повысило социальную, технологическую, экономическую и экологическую эффективность.

К сожалению, цифровизация имеет и ряд минусов. Например, беспокойство вызывает такой фактор риска как попадание людей в цифровое рабство. Речь идет не только о зависимости от гаджетов. Когда вся информация о человеке будет храниться в одном месте в электронной форме,

ее хищение может быть проще и потенциально опаснее. Техническая неграмотность людей – тоже недостаток. Не все готовы изучать новые технологии в сфере культуры и искусства, чтобы обеспечить их максимальную эффективность. В целом, эта сфера уязвима перед человеческой небрежностью. Наконец, электронная форма хранения данных ставит их под риск потери ввиду технических сбоев оборудования. Применение цифровых технологий в отдельных направлениях культуры и искусства утрачивает живое общение с аудиторией.

Поэтому, чтобы определить вектор развития цифровых практик в современном искусстве, необходимо:

- изменить роль деятелей культуры и искусства в цифровом пространстве;
- соотнести творческое начало и технологические решения в сфере культуры и искусства;
- определить природу и особенности цифрового искусства по отдельным направлениям;
- соотнести цифровые практики и традиционное искусство в современной культуре.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:

1. Цифровизация и ее место в современном мире [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.gd.ru/articles/10334-tsifrovizatsiya> – Дата доступа: 17.02.2020
2. Соколова, Н. Л. Цифровая культура или культура в цифровую эпоху / Н. Л. Соколова [Электронный ресурс] // Международный журнал исследований культуры. – 2012. – № 3 (8). – Режим доступа: [http://www.culturalresearch.ru/files/open_issues/03_2012/UCR_03\(8\)_2012.pdf](http://www.culturalresearch.ru/files/open_issues/03_2012/UCR_03(8)_2012.pdf). – Дата доступа: 17.02.2020.
3. Удивительные технологии в современной архитектуре [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://privatdom.info/arhitektura/>

126-newarhi.html. – Дата доступа: 03.03.2020.

4. Пять технологий, которые изменяют сферу культуры и искусства [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://rb.ru/opinion/tehnologij-kultura/>. – Дата доступа: 15.03.2020.

Власенко М. И., БГУКИ, студент 215 группы
очной формы обучения
Научный руководитель – Платонова Э. Е.,
старший преподаватель

АНГЛИЙСКИЙ И БЕЛОРУССКИЙ ЭТИКЕТ – ОТРАЖЕНИЕ КУЛЬТУРЫ ДВУХ НАРОДОВ

Этикет – это правила поведения людей в обществе, которые поддерживают представления этого общества о том, что является целесообразным. К сожалению, многие люди в современном мире воспринимают соблюдение общепризнанных правил этикета как нечто постыдное, считая это признаком «высоколобых» эстетов, которые абсолютно далеки от реальной жизни. Однако эти люди забывают, что грубое и бестактное поведение может вызвать такую же реакцию в ответ. На самом деле основы этикета довольно просты. Это культура речи, элементарная вежливость, аккуратный внешний вид и умение управлять своими эмоциями [1]. Необходимо отметить, что существуют различные правила этикета. К примеру, правила поведения за столом, правила поведения и общения, деловой этикет и т.д.

Рассматривая этикет Беларуси на примере правил поведения и общения, нужно сказать, что они с одной стороны просты, а с другой стороны имеют свои национальные корни. Когда вы знакомите кого-то, то первым представляется всегда тот, кто старше. Когда белорус приглашает гостя к себе, приглашенный должен всегда уточнять, можно ли ему взять с